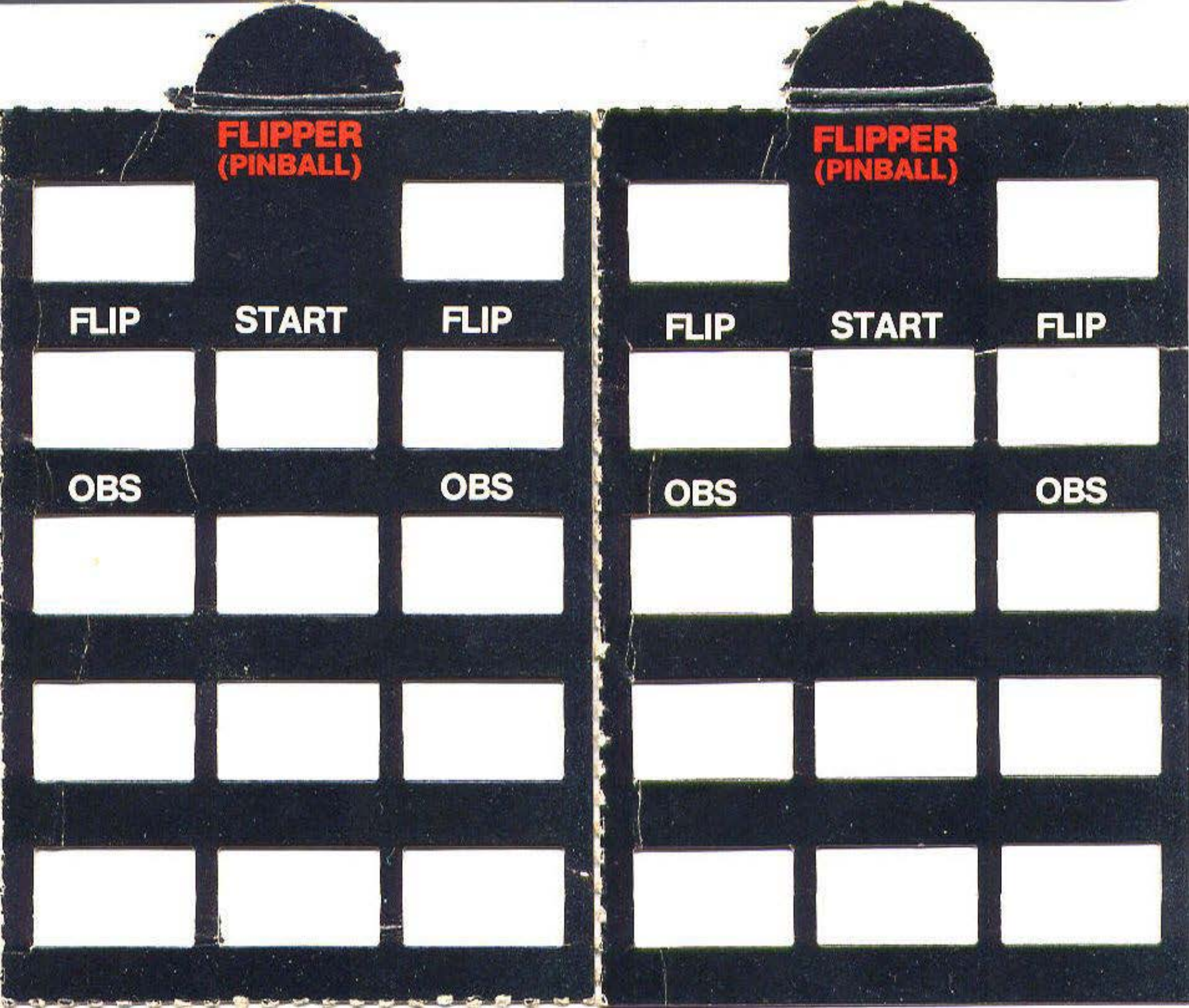
FLIPPER
(PINBALL)
FLIP
START
FLIP
OBS
OBS
FLIPPER
(PINBALL)
FLIP
START
FLIP
OBS
OBS

VIDEO COMPUTER

VC 4000

CASSETTE **23** FLIPPER PINBALL

BEDIENUNGSANLEITUNG
OPERATING INSTRUCTIONS
MODE D'EMPLOI

FLIPPER
PINBALL

Diese Cassette enthält acht spannende Flipper-Spielprogramme, die allein oder zu zweit gespielt werden können. Wie bei den Geräten in den Spielsalons besteht die Aufgabe darin, durch Betätigen der Flipper die Kugel möglichst lange im Spiel zu halten und auf diese Weise ein Maximum an Punkten zu erzielen.

So machen Sie die Cassette betriebsbereit:

1. Schließen Sie den Video Computer wie vorgeschrieben an und schieben Sie die Cassette in den Cassetten-Schacht des Video Computers.

2. Drücken Sie die Taste ◀◀ : Die Programme werden in den Video Computer eingelesen. Auf dem Bildschirm Ihres Fernsehgerätes erscheint das Programm **01**.

3. Durch wiederholtes Drücken der Taste ▶ werden die nachfolgenden Programme **02** bis **08** nacheinander eingeschaltet.

4. Mit der Taste **START** wird das jeweils auf dem Bildschirm befindliche Programm gestartet.

5. Durch Drücken der Taste ◀◀ wird wieder das Programm **01** eingestellt.

6. Trennen Sie die beiden Lochmasken (Stanzkarten) aus dieser Spielanleitung heraus und legen Sie sie auf die Tastenfelder der beiden Handspielgeräte. Es gibt keinen Unterschied zwischen rechts und links.

This cassette contains eight exciting variations of the pinball game for either one or two to play. As in the case of the bigger versions in the amusement centres, the idea is to use the flippers to keep the ball in play for as long as possible and score a maximum in the way of points.

This is how to get the cassette ready for action:

1. Plug in the Video Computer as described and insert the cassette in the cassette compartment.

2. Press the key marked ◀◀ : the programmes are read into the Video Computer. Programme **01** now appears on the screen of your TV set.

3. Repeated pressure on the key marked ▶ will run through the other programmes, **02** to **08**.

4. By pressing the **START** key, you can select the programme now indicated on the screen.

5. Pressure on the ◀◀ key will recall programme **01**.

6. Detach the two masks (punched cards) from these instructions and lay them on the keyboards of the two handsets. There is no difference between right and left.

Cette cassette comporte huit programmes captivants de jeu de flipper, qui peuvent se jouer seul ou à deux. Comme sur les appareils des salons de jeux, il s'agit de maintenir la boule le plus longtemps possible en jeu en actionnant les battes, et d'atteindre ainsi un maximum de points.

Voici comment vous mettez la cassette en état de fonctionnement:

1. Raccordez l'ordinateur vidéo comme il est prescrit et poussez la cassette dans le logement de cassette de l'ordinateur vidéo.

2. Appuyez sur la touche ◀◀ : Les programmes sont lus dans l'ordinateur vidéo. Sur l'écran de votre téléviseur apparaît le programme **01**.

3. En appuyant de nouveau sur la touche ▶ vous enclenchez les programmes suivant l'un après l'autre: **02** à **08**.

4. C'est au moyen de la touche **DEMARRAGE** que vous faites démarrer le programme se trouvant alors sur l'écran.

5. En appuyant sur la touche ◀◀ vous sélectionnez de nouveau le programme **01**.

6. Détachez les deux caches perforés (cartes perforées) de la présente notice et posez les sur les claviers des deux manipulateurs. Il n'y a pas de différence entre droite et gauche.

THE GAME VARIATIONS

The odd-number variations (**1**, **3**, **5**, **7**) are for one player, and control is by the left handset. The even-number variations (**2**, **4**, **6**, **8**) are for two players, and the player with the left handset commences.

Programmes 1/2:
Single flipper; the ball moves at normal speed.

Programmes 3/4:
Single flippers; the ball moves at double speed.

Programmes 5/6:
Double flippers; the ball moves at normal speed.

Programmes 7/8:
Double flippers; the ball moves at double speed.

Each player plays five balls which are launched by the **START** key of the handset. The two **FLIP** keys are used to operate the left and right-hand flippers.

When ball and flipper make contact, a gate opens on that side, and the ball may soon be out of play, unless this is prevented by using the appropriate **OBS** key (right or left) to move the obstacle over the gate to the left or right, which almost closes the gate.

The gate closes again automatically when the ball contacts either of the two turning mills at the top edge of the screen. The **OBS** key must not be pressed now, otherwise the screen will announce **TILT**, and it is the turn of the next ball (other player).

The flippers can be used to hold the ball. During this time, however, 50 points per second are deducted from the player's score.

Once a score has reached 200 or a multiple of 200, the flippers (in the double-flipper variations: the lower flippers) are shortened to make things harder. With each new ball, the flippers return to their original position.

Points are awarded as indicated by the figure on the obstacles. Each contact increases the number of points up to a maximum of nine and then starts again at one.

The total score per game and per player is added up and shown at the bottom of the screen.

LES PROGRAMMES DE JEU

Les programmes de jeu impairs (**1**, **3**, **5**, **7**) sont pour un seul joueur. Ils se commandent avec la manipulateur de gauche. Les programmes de jeu pairs (**2**, **4**, **6**, **8**) se jouent à deux joueurs. C'est le joueur ayant le manipulateur de gauche qui commence.

Programmes 1/2:
Battes simples; la boule se déplace à vitesse normale.

Programmes 3/4:
Battes simples; la boule se déplace à double vitesse.

Programmes 5/6:
Battes doubles; la boule se déplace à vitesse normale.

Programmes 7/8:
Battes doubles; la boule se déplace à double vitesse.

Chaque joueur a cinq boules qu'il lance au moyen de la touche **START** (démarrage) du manipulateur. Les deux touches **FLIP** servent à mettre en mouvement les battes de gauche et de droite.

Si une boule est touchée par une batte, il s'ouvre, du côté correspondant, un but par lequel la boule peut sortir. On peut empêcher cela puisque l'on a la possibilité, au moyen de la touche correspondante **OBS** (à droite ou à gauche) de faire déplacer vers la gauche ou vers la droite l'obstacle se trouvant au-dessus du but de sorte qu'il ferme presque les buts.

Les buts se ferment de nouveau automatiquement si la boule touche une des deux ailes du moulin à vent au bord supérieur de l'écran. Il ne faut alors plus appuyer sur la touche **OBS** sinon **TILT** apparaît sur l'écran et c'est le tour de la boule suivante (de l'autre joueur).

La boule peut être maintenue par les battes. Mais pendant ce temps, il est retiré 50 points par seconde au joueur.

Si un joueur a atteint 200 points ou un multiple de 200, les battes se raccourcissent (dans le cas des programmes à battes doubles: les battes inférieures). A chaque nouvelle boule, les battes sont ramenées à leur position de départ.

Il y a autant de points que les chiffres sur les obstacles l'indiquent. A chaque touche, le nombre de points augment jusqu' à neuf maximum, et recommence à un.

Le score total par jeu et par joueur est additionné et affiché au bas de l'écran.